



КОМАНДВТЫ

Правила игры

ЦЕЛЬ ИГРЫ

«Команавты» — это кооперативная приключенческая игра для 2–4 участников. Игроки берут на себя роли команавтов — исследователей, которые путешествуют по фантастическим образам, рождаемым подсознанием доктора Мартина Стрóbала. Для них это единственный способ вывести доктора из комы и спасти мир.

В каждой партии игроки стараются отыскать и победить главного внутреннего демона (ВД), угнетающего Стрóbала. Чтобы поймать демона, игроки отправляются в различные комазоны — похожие на сон места, связанные с теми или иными переживаниями доктора. Их цель — заручиться помощью внутреннего ребёнка, живущего в подсознании Стрóbала, ведь лишь он способен дать игрокам подсказку, где искать главного ВД. Обращайте самое пристальное внимание на эти подсказки! Команавты будут перепрыгивать из одной комазоны в другую, пока не разыщут главного ВД. Однако если они потратят чересчур много времени не на те комазоны, подсознание доктора Стрóbала может обернуться против них и начать выживать их из себя.

Играть в «Команавтов» можно как независимыми, отдельными партиями, так и в режиме кампании, когда каждая партия будет рассказывать свою часть общей истории. Каждая игровая партия посвящена охоте за новым ВД. Играв партию за партией и побеждая всё больше ВД, участники будут узнавать новые подробности жизни доктора.

СОСТАВ ИГРЫ

- Правила игры.
- Книга приключений.
- Планшет приключения.
- Мешочек для кубиков.
- 38 кубиков.
- 60 карт предметов.
- 11 карт тотемов.
- 6 карт местности.
- 22 карты аватаров.
- 32 карты противников.
- 13 карт ВД.
- 55 карт подсказок.
- 11 карт комазон.
- 10 карт самочувствия Мартина.
- 24 карты состояний.
- 4 памятки.
- 4 планшета игроков.
- 22 фигурки аватаров.
- 1 фигурка внутреннего ребёнка.
- 1 фигурка взрослого Мартина.
- 4 фигурки магнациклов.
- 30 фигурок противников.
- 13 фигурок ВД.
- 4 жетона дверей.
- 4 жетона подозрений.
- 4 жетона целей.
- 1 жетон ситуации.
- 30 жетонов озарения.
- 6 жетонов исследования.
- 5 жетонов огня.
- 5 жетонов обыска.
- 20 жетонов жизненных сил.
- Закладка.
- Лист с наклейками.
- 20 подставок для фигурок.

КНИГА ПРИКЛЮЧЕНИЙ



ПЛАНШЕТ ПРИКЛЮЧЕНИЯ



ПЛАНШЕТ ИГРОКА



КАРТА АВАТАРА



1. Имя.
2. Ключевые слова.
3. Комазона обитания.
4. Бонус кубика.
5. Способность.
6. Подозрительные комазоны.
7. Начальные предметы.

КАРТА ПРОТИВНИКА



1. Имя.
2. Действия.
3. Защита.
4. Награда.

КАРТА ВД



1. Имя.
2. Действия.
3. Защита.
4. Комазона.
5. Код.
6. Место для наклейки.

КАРТА ПРЕДМЕТА



1. Название.
2. Тип.
3. Дальность.
4. Ячейка экипировки.
5. Боевой бонус.
6. Свойство.
7. Ключевые слова.

КАРТА ПОДСКАЗКИ

ЛЮБОПЫТНОЕ ВИДЕНИЕ

— Это ненормально, Марти! — говорит вам Кори. На лице десятилетнего мальчика читается тревога. — Ты не должен вылезать в окно всякий раз, когда появляется отчим. — Лучше так, чем попасться ему на глаза, — пожав плечами, отвечаете вы.

Однако в душе вы согласны с Кори: унизительно вот так сбегать, словно побитая собака.

Возьмите карту из колоды тотемов.

1. Код ВД.
2. Текст, зачитываемый вслух.

ПРОЧИЕ КАРТЫ

КАРМАННЫЕ ЧАСЫ

НЬЮ-МЕТРО

1



Чтобы использовать эту карту, вы должны находиться на клетке 3. В конце вашего хода вся группа переходит на с. 73.

3



СТАБИЛЬНОЕ

МЕТКА

ЭФФЕКТ

При перемещении враги двигаются к ближайшему аватару с МЕТКОЙ, игнорируя остальных. При выборе цели враги стараются выбрать ближайшего аватар с МЕТКОЙ в пределах досягаемости.

2

ИЗБАВЛЕНИЕ

Уберите эту карту, если теряете в результате атаки или если текущая ситуация — «Всё тихо».

МЕСТНОСТЬ

ДВЕРИ



ЗАПЕРТО



НЕ ЗАПЕРТО

4

Жетоны дверей двусторонние. Выложенный жетон двери блокирует видимость, атаку и перемещение. Чтобы открыть незапертую дверь, аватар с соседней клетки должен сбросить любой кубик навыка и убрать жетон двери. Чтобы открыть запертую дверь, обратитесь к особым правилам текущей страницы.

1. Карта тотема.
2. Карта состояния.
3. Карта самочувствия Мартина.
4. Карта местности.

КАРТА КОМАЗОНЫ

ПЛЕЙНСВЬЮ

2



Родной город Мартина. Мальчик рос единственным ребёнком в нервной обстановке и вдали от сверстников. То, что он видел и испытал, определило его дальнейшую жизнь и сделало его уязвимым перед лицом страха. Выбрав эту карту, перейдите на с. 5.

4



СТРАХ



ДЕТСТВО

5

1. Название.
2. Номер комазоны.
3. Описание комазоны.
4. ВД.
5. Возраст Мартина.

ЖЕТОНЫ



1



2



3



4



5



6



7



8



9

ВСЁ ТИХО

10

1. Исследование.
2. Подозрения.
3. Озарение.
4. Обыск.
5. Цель.
6. Огонь.
7. Жизненные силы.
8. Закладка.
9. Дверь.
10. Ситуация.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ



Первая партия

Если вы играете в «Команавтов» впервые или среди вас есть те, кто в них ещё не играл, то прежде всего прочтите с. 3 в книге приключений.

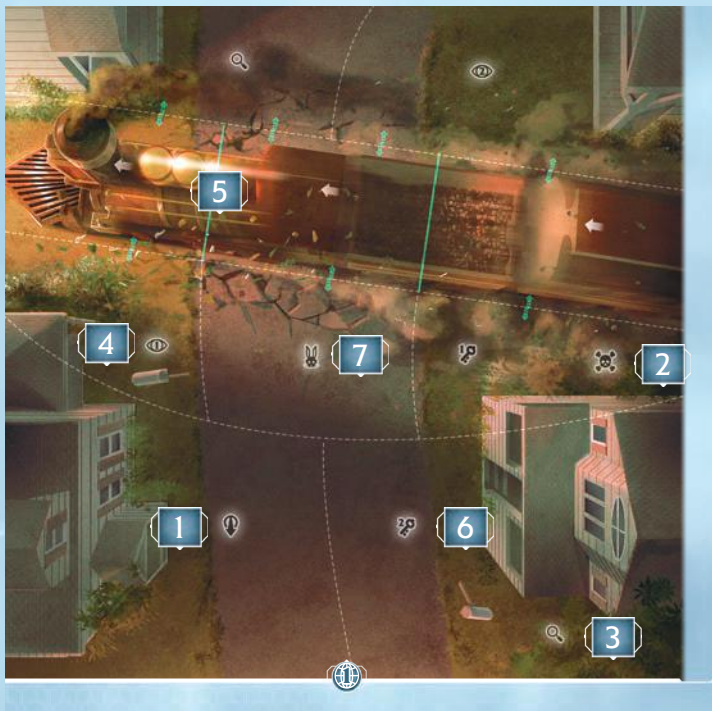
Чтобы подготовиться к игре, сделайте следующее:

1. Выдайте каждому игроку планшет персонажа и указанную на нём карту (естественного) состояния. Выложите карту состояния в предназначенную для неё ячейку лицевой стороной **вниз**.
2. Уберите все кубики в мешочек.
3. Соберите колоду самочувствия Мартина:
 - Перемешайте карту «Прямая линия» и 2 карты «Стабильное» и положите их лицевой стороной вниз в игровую область.
 - Перемешайте оставшиеся карты самочувствия Мартина и положите их поверх этих 3 карт лицевой стороной вниз.
4. Положите в игровую область отдельные стопки карт предметов, противников, ВД, аватаров, тотемов и состояний. Не перемешивайте эти карты.
5. Положите в игровую область отдельные стопки жетонов.
6. Просмотрите колоду ВД и уберите из неё 2 любые карты «Страх». Если вы играете в **режиме кампании**, уберите также и всех ВД с наклейками. Затем перемешайте оставшиеся карты ВД и откройте 5 из них. Верните остальные в коробку.
7. Возьмите карты комазон, соответствующие открытым ВД. Случайным образом выберите одну из них в качестве начальной. Откройте в книге приключений указанную на карте страницу.
8. Выложите взятые карты комазон в один ряд вдоль книги приключений. Этот ряд называется **Нексусом**. Верните оставшиеся карты комазон в коробку.
9. Возьмите карты тотемов, соответствующие комазонам в Нексусе, они станут вашей колодой тотемов. Верните оставшиеся карты тотемов в коробку.

10. Отложите в сторону ВД, соответствующего начальной комазоне. Перемешайте остальные карты ранее открытых ВД и возьмите из них 1. **Не смотрите эту карту ВД!** Это ваш **главный ВД** в текущем приключении. Посмотрите код из 7 цифр на рубашке карты главного ВД. Найдите 5 карт подсказок с таким же кодом на рубашке, перемешайте их и положите поверх карты главного ВД лицевой стороной вниз.
11. Поместите остальные ВД, включая «начального», в отдельную стопку ВД лицевой стороной вниз.
12. Выложите из колоды аватаров лицевой стороной вниз по 2 случайные карты в ячейку аватара на планшете каждого игрока. **Не смотрите эти карты!** Каждый игрок смотрит оставшиеся карты аватаров, выбирает из них 1 начальную и кладёт её лицевой стороной вверх на 2 уже полученные карты аватаров. Каждый игрок берёт 3 жетона ♥ и кладёт их на своего начального аватара. (Добавьте дополнительные жетоны, если у аватара есть бонус ♥.) Верните невыбранные карты аватаров в коробку.
13. Каждый игрок берёт фигурку своего начального аватара, а также экипируется указанными на его карте начальными предметами из колоды предметов. Если в списке подозрительных комазон аватара указана начальная комазона, положите на карту аватара жетон подозрений.
14. Выберите игрока, который станет первым **архивариусом**. Он получает закладку. Архивариус делает первый ход, и после него право хода передаётся по часовой стрелке.
15. Положите планшет приключения сбоку от книги приключений. Поместите жетон ситуации в предназначенную для него ячейку стороной «Всё тихо» вверх.
16. Прочтите вступительное описание начальной комазоны в книге приключений и следуйте приведённым указаниям. **Не читайте разделы книги приключений, пока не получите указание сделать это.**

ОПИСАНИЕ СТРАНИЦЫ

На каждой странице книги приключений описано, как подготовить её к игре. Ниже вы найдёте некоторые общие правила, объясняющие, как взаимодействовать с игровым полем и устраивать встречи.



- 1. Клетка появления аватаров.** Фигурки аватаров появляются в любом месте в пределах этой клетки.
- 2. Клетка появления врагов.** Фигурки врагов появляются в любом месте этой клетки во время встреч. Враги — это противники и ВД.
- 3. Место обыска.** См. «Место обыска» ниже.
- 4. Объект внимания.** См. «Объект внимания» ниже.
- 5. Цветные линии.** Для перемещения аватара через сплошную цветную линию игрок должен использовать кубик того же цвета, что и линия.
- 6. Место исследования.** См. «Место исследования» ниже.
- 7. Кроличья нора.** Достав из мешочка прозрачный голубой кубик, игрок ставит фигурку внутреннего ребёнка на этот символ. Когда аватар перемещается на клетку с внутренним ребёнком, переходите к разделу текущей страницы.
- 8. Цель.** См. «Цель» ниже.

Место обыска

По указанию книги приключений на клетки с символом выкладывается 1 или несколько жетонов . Если аватар находится на клетке с жетоном , он может обыскать это место (см. «Обыск» на с. 8), чтобы получить 1 определённый предмет, указанный в разделе текущей страницы. Совершив успешный обыск, сбросьте 1 жетон с клетки.

Место исследования , цель и объект внимания

По указанию книги приключений на место исследования выкладывается жетон , а на цель — жетон . Символы — это объекты внимания, которые можно изучить. Жетоны позволяют взаимодействовать с игровым миром. Жетоны — это цели

для достижения. Если в свой ход игрок оказывается на клетке либо на клетке с жетоном или , то его ход приостанавливается и он зачитывает соответствующий раздел , или текущей страницы. После этого игрок продолжает ход, если не сказано иное. Обычно символы связаны с событием, которое можно пережить только один раз. Однако символ , дополненный символом , можно активировать несколько раз.

Переход на новую страницу

Если книга приключений направляет вас на новую страницу, доиграйте текущий ход (если не сказано иное), включая этап уровня угрозы. Покидая страницу, убедитесь с неё все оставшиеся фигурки врагов и жетоны (если они есть), а затем перенесите фигурки аватаров (включая аватаров из Трясины) на их карты.

Новая встреча

Если игроки встретили врагов, возьмите указанные карты противников и/или ВД, а также их фигурки. Поставьте эти фигурки на клетку . Перемешайте взятые карты и по одной выложите их лицевой стороной вверх вдоль планшета приключения в предназначенные для них ячейки (если в ячейках уже есть карты, добавьте новые в пустые ячейки). Если на странице несколько клеток , как можно равномернее распределите между ними фигурки врагов. Переверните жетон ситуации на сторону «Враги!».

Встреча с ВД

Обязывая игроков устроить встречу с ВД, книга приключений иногда будет указывать его 7-значный код. Отыщите по коду нужную карту в стопке ВД (или в сбросе) и добавьте её в игру. Если там нет карты с таким кодом, значит, вы встретились с главным ВД! Возьмите его карту из-под карт подсказок и добавьте её в игру.

Встреча с главным ВД

Добавив в игру главного ВД, выложите на его карту количество жетонов , равное числу игроков. Когда вы побеждаете главного ВД, он не считается побеждённым; вместо этого с его карты убирается 1 . Когда на его карте не остаётся , он считается побеждённым и покидает игру.

Примечание: не выкладывайте жетоны на карты обычных ВД.

Победив главного ВД, команавты выигрывают партию.

ХОД ИГРОКА

Ход игрока состоит из нескольких последовательных этапов:

- 1. Получение кубиков.**
- 2. Поиск озарения.**
- 3. Рост угрозы.**
- 4. Внутренний ребёнок.**
- 5. Выполнение действий:**
 - Концентрация.
 - Перемещение.
 - Сохранение.
 - Воодушевление.
 - Экипировка/обмен.
 - Проверка навыка.
 - Групповая проверка.
 - Атака (красная или зелёная).
 - Обыск (жёлтый).
- 6. Сброс кубиков.**
- 7. Уровень угрозы.**

1. Получение кубиков

Возьмите 5 кубиков из мешочка и поместите их перед собой. Если в мешочке меньше 5 кубиков, возьмите все, что есть, а затем верните кубики из сброса в мешочек и доберите нужное количество.

2. Поиск озарения



Бросьте все свои белые кубики (**кубики озарения**), чтобы найти жетоны ⚡. Вы можете кидать каждый кубик по отдельности или сразу несколько в качестве одного броска. Во втором случае выпавшие значения складываются. После каждого броска (одного или нескольких кубиков) сравните его результат со своим текущим числом жетонов ⚡. Если он больше или равен, вы получаете 1 ⚡. Затем перенесите использованные кубики в сброс. У вас может быть сколько угодно жетонов ⚡. (См. также «Озарение» на с. 10.)

3. Рост угрозы



Поместите все свои чёрные кубики с белыми точками (**кубики общей угрозы**) на шкалу угрозы, заполняя её сверху вниз.



Если на карте вашего аватара лежит жетон подозрений, поместите на шкалу угрозы ещё и все свои чёрные кубики с красными точками (**кубики угрозы подозрений**) по тем же правилам. Если у вас нет жетона подозрений, верните такие кубики в мешочек.

Если жетон ситуации лежит стороной «Враги!» вверх, а кубиков угрозы на шкале угрозы больше, чем врагов в игре, верните ранее побеждённого на этой странице **противника** на любой символ ⚡ и выложите его карту в пустую ячейку. Противник, покинувший игру не из-за того, что его победили, не возвращается на поле на этом этапе.

Примечание: термин «кубик угрозы» относится ко всем чёрным кубикам, независимо от цвета их точек.

4. Внутренний ребёнок



В мешочке присутствует 1 прозрачный голубой кубик. Если он вам попался, бросьте его и положите в ячейку внутреннего ребёнка на планшете приключения, а затем откройте карту самочувствия Мартина.

Если на текущей странице есть символ 🐰, поставьте на него фигурку внутреннего ребёнка.

5. Выполнение действий

Все оставшиеся у вас цветные кубики (**кубики навыков**) используются для выполнения действий. Чтобы выполнить действие, потратьте кубик подходящего цвета. Выражение «**потратить кубик**» означает: кинуть его, применить его эффект и сбросить. Как и в случае с кубиками озарения, каждый кубик можно кинуть либо по отдельности, либо вместе с другими кубиками того же цвета (или фиолетовыми) в качестве 1 броска. В свой ход вы можете выполнить сколько угодно действий и какие угодно действия, главное, чтобы у вас были подходящие кубики. Ниже перечислены действия, связанные с кубиками разных цветов.

Кубики навыков любого цвета

- Концентрация.
- Перемещение через пунктирные линии и через сплошные линии (если цвет линии и кубика совпадает).
- Сохранение (кубика).
- Воодушевление (аватара).
- Экипировка/обмен.

- Проверка навыка соответствующего цвета.
- Вклад в выполнение групповой проверки соответствующего цвета.



Красные кубики навыков

Ближняя атака и проверки, связанные с силой.



Зелёные кубики навыков

Дальняя атака и проверки, связанные с ловкостью.



Жёлтые кубики навыков

Обыск и проверки, связанные со смекалкой.



Синие кубики навыков

Проверки, связанные со стойкостью.



Фиолетовые кубики навыков

Тратятся и сбрасываются взамен кубиков навыков других цветов, но всегда остаются фиолетовыми.

Концентрация

Сбросьте 2 кубика навыков любого цвета, чтобы взять 1 любой кубик навыка из сброса.

Перемещение

Сбросьте кубик навыка любого цвета, чтобы переместить своего аватара через пунктирную линию на соседнюю клетку **или** чтобы переместить его в пределах текущей клетки. Поместите его в любую точку клетки назначения.

- Вы можете переместиться через сплошную цветную линию, лишь используя кубик цвета этой линии или фиолетовый.
- Если вы хотите переместиться с клетки с врагом, то пунктирные белые линии считаются для вас сплошными зелёными линиями.
- Хотя аватар и может занять любое место в пределах клетки, для его нового перемещения внутри клетки нужно сбросить новый кубик.

Примечание: перемещаться через сплошные белые линии нельзя.

Сохранение

Вместо того чтобы использовать кубик, вы можете его сохранить. Поместите его в ячейку хранения кубика на своём планшете игрока. Не кидайте его. Сохранённый кубик тратится на защиту от урона или используется на одном из ваших будущих ходов. Ячейка хранения кубика вмещает лишь 1 кубик (но вы можете сбросить уже сохранённый кубик, чтобы сохранить новый).

Воодушевление

Для воодушевления другого игрока сделайте **одно из двух**:

- Поместите 1 свой кубик в ячейку хранения кубика на планшете другого игрока (по аналогии с действием сохранения). Если у него уже сохранён кубик, сбросьте его.
- Сбросьте любой свой кубик навыка и отдайте другому игроку 1 свой жетон ⚡.

Экипировка и обмен

Сбросьте любой свой кубик навыка, чтобы переместить любое количество предметов между вашим инвентарём и ячейками снаряжения. Вы также можете отдать и/или получить любое количество предметов от любого 1 игрока на вашей клетке. Боевой бонус и свойство предмета действуют, лишь когда он экипирован. (См. также «Ячейки экипировки» на с. 8.)

Проверка навыка

Время от времени игроки проводят проверки навыков. Они отличаются цветом и сложностью.

Для проведения проверки вы тратите любое количество кубиков требуемого и/или фиолетового цвета. Если результат броска больше или равен сложности проверки, вы проходите проверку и применяете эффект *успеха*. В противном случае примените эффект *провала*. Вы автоматически проваливаете проверку, если вас обязывают её провести, но у вас нет подходящих кубиков. Если не сказано иное, проверку навыка можно провести только один раз.

Всего в игре 3 источника проверок навыков:

- **Особые правила книги приключений.** Время от времени книга приключений обязывает игроков проводить проверки навыков.
- **Карты состояний.** Обычно, чтобы убрать карту состояния, необходимо пройти её проверку навыка.
- **Карты местности.** Некоторые карты местности обязывают игроков проводить проверки навыков при взаимодействии с окружающим миром.

Групповая проверка

Иногда игроки проводят групповые проверки, которые похожи на проверки навыков, однако участвовать в их выполнении могут несколько игроков. В свой ход игрок бросает кубики требуемого цвета (и/или фиолетовые кубики) и либо добавляет их на шкалу групповой проверки, либо сбрасывает. Когда суммарный результат кубиков на шкале становится больше или равен сложности проверки, сбросьте выложенные кубики и примените эффект *успеха*. Групповую проверку нельзя провалить. Если не сказано иное, игрок может внести вклад в прохождение групповой проверки с любой клетки поля.

Примечание: бонусы кубиков не распространяются на кубики на шкале групповой проверки.

Ближняя атака

Для проведения ближней атаки выберите врага на своей клетке и бросьте любое число красных (и/или фиолетовых) кубиков. Если результат броска больше или равен значению защиты врага, то этот враг побеждён и покидает игру. Уберите его фигурку с поля, а карту — из ячейки врага (сместите все лежащие снизу от неё карты на 1 ячейку вверх). Положите фигурку и карту сбoku от страницы, поскольку противник (но не ВД) может вернуться в игру на этапе роста угрозы (см. с. 7).

Победивший врага игрок может взять награду — достать из колоды предметов карту, указанную на карте этого врага в области «Награда». При получении награды игрок либо экипируется ею, не сбрасывая кубик, либо убирает в инвентарь, либо отдаёт другому игроку со своей клетки, который тоже экипируется ею или убирает её в инвентарь.

Когда на шкале угрозы не остаётся карт, тут же переверните жетон ситуации стороной «Всё тихо» вверх.

Дальняя атака

Дальняя атака проводится так же, как и ближняя, но с той лишь разницей, что вместо красных кубиков используются зелёные и что целью атаки можно выбрать врага со своей или соседней клетки. Аватар, экипированный оружием дальнего боя, может атаковать врага, который находится ещё дальше. На карте оружия указана дальность — предельное число клеток, на котором может находиться враг. Вы должны видеть цель атаки.

Видимость

Чтобы определить, видит ли атакующий цель, проведите воображаемую линию от любой точки его подставки до любой точки подставки цели. (Не меняйте текущее местоположение фигурок.) Если эта линия пересекает белую сплошную линию, атакующий не видит цель и не может провести по ней дальнюю атаку.

Атака главного ВД

Когда вы побеждаете главного ВД, он не считается побеждённым; вместо этого с его карты убирается 1 ♥. Когда на его карте не остаётся ♥, он считается побеждённым и покидает игру.

Обыск

Аватар на клетке с 1 или несколькими жетонами ♠ может выполнить действие обыска. Бросьте любое количество жёлтых (и/или фиолетовых) кубиков. Ваш обыск проходит удачно, если **результат броска не менее 4**. Сбросьте 1 ♠ с поля и возьмите из колоды предметов 1 из карт, указанных в разделе ♠ текущей страницы. При получении предмета игрок либо экипируется им, не сбрасывая кубик, либо убирает в инвентарь, либо отдаёт другому игроку со своей клетки, который тоже экипируется им или убирает его в инвентарь.

Ячейки экипировки

У каждого игрока есть 5 ячеек экипировки: голова, тело, рука, рука/приспособление и приспособление. Игрок может экипироваться предметом, только если для него есть свободная ячейка. Если игрок не может экипироваться предметом, он помещает его в инвентарь или сбрасывает. Инвентарь вмещает **не более 2** предметов.

Пример: в ячейке руки Рэнсома револьвер (1 рука), а в ячейке руки/приспособления — деньги. Он находит винтовку (2 руки). Если он хочет взять её в руки, то сначала должен убрать револьвер и деньги. Чтобы освободить руку, но не убирать деньги, Рэнсом мог бы переложить их в ячейку приспособления.



Бонусы и фиолетовые кубики

Различные карты и эффекты дают бонусы к результатам бросков кубиков игрока. Если бонус связан с определённым цветом, то он распространяется на каждый брошенный кубик этого цвета (пример: бонус кубика аватара). Если бонус связан с ближней атакой ♠, дальней атакой ♠ или защитой ♠, он распространяется только на эти виды бросков (пример: боевой бонус оружия). Если в игре действует эффект, изменяющий значения на кубиках, то он применяется до каких-либо бонусов кубиков.

Бонусы не распространяются на кубики на шкале групповой проверки.

Фиолетовые кубики можно использовать вместо любого другого **кубика навыка**. При этом на них не действуют никакие бонусы, если только эти бонусы не связаны конкретно с фиолетовыми кубиками.

6. Сброс кубиков

Сбросьте все оставшиеся у вас несохранённые кубики.

7. Уровень угрозы

Если жетон ситуации лежит стороной «Враги!» вверх и количество кубиков на шкале угрозы больше или равно числу врагов в игре, наступает ход врагов (см. «Ход врагов» на с. 9).

Если жетон ситуации лежит стороной «Всё тихо» вверх и на шкале угрозы 4 и более кубика, сделайте следующее в указанном порядке:

1. Примените эффект ♠ текущей страницы.
2. Если эффект ♠ добавляет в игру врагов, переверните жетон ситуации стороной «Враги!» вверх. Враги **тут же** делают ход.
3. Сбросьте все кубики со шкалы угрозы.
4. Обновите мешочек: верните в него все сброшенные кубики.

После этапа уровня угрозы и возможного хода врагов наступит ход следующего игрока (сидящего слева от текущего).

ХОД ВРАГОВ

За врагов ходят сами игроки. Ход врагов состоит из двух последовательных этапов:

1. Активация врагов:

- Бросок кубика.
- Перемещение.
- Выбор цели.
- Атака.

2. Сброс угрозы и обновление мешочка.

1. Активация врагов

Начиная с врага в самой верхней ячейке на планшете приключения, каждый присутствующий в игре враг по очереди активируется один раз. Активировав врага, делайте описанное ниже.

Бросок кубика

Возьмите кубик со шкалы угрозы и бросьте его. Посмотрите, какому действию на карте врага соответствует выпавшее значение. Оно определит скорость, дальность и силу врага в текущей активации, а также его возможную способность.

Перемещение

Переместите врага, учитывая следующее:

1. Если враг находится на клетке с аватаром, не перемещайте его.
2. В противном случае перемещайте врага по направлению к ближайшему аватару (до которого нужно пройти наименьшее число клеток), пока он не окажется на его клетке или не пройдёт число клеток, равное величине своей скорости. Если враг находится на кратчайшем расстоянии от нескольких аватаров, архивариус решает, к которому из них переместится враг. Враги пересекают сплошные цветные линии (за исключением белых) без каких-либо штрафов.

Выбор цели

Определите цель атаки врага, учитывая следующее:

1. Если в пределах дальности врага нет аватаров, он никого не атакует.
2. В противном случае враг атакует ближайшего аватара в пределах дальности. Если таких аватаров несколько, архивариус решает, кто из них станет целью атаки.

Примечание: некоторые атаки проводятся по определённым целям в пределах дальности. Выражение «в пределах дальности» означает, что цель должна быть видима и расстояние до неё не должно превышать дальность, указанную на карте.

Атака

Теперь враг атакует выбранную цель. Проведите атаку, делая следующее:

1. Если у цели атаки нет сохранённого кубика или она решает не защищаться, уберите с её планшета 1 ♥.
2. Если у атакованного игрока есть сохранённый кубик, он может попробовать защититься от атаки, бросив этот кубик.
 - Если выпавшее на кубике значение меньше силы врага, игрок теряет 1 ♥ и сбрасывает использованный кубик.
 - Если выпавшее значение больше или равно силе врага, атака врага блокируется. Он возвращает использованный кубик на планшет.
3. Потеряв последний жетон ♥, аватар перестаёт существовать в текущей комазоне. (См. также «Трясина» далее.)

После активации врага сбросьте кубик угрозы, использованный для определения его действия, и активируйте следующего врага.

Примечание: атаки, вызванные другими источниками (например, книгой приключений), проводятся точно так же, однако при этом не сбрасываются кубики угрозы.

2. Сброс угрозы и обновление мешочка

Активировав каждого врага один раз, сбросьте все кубики угрозы, которые, возможно, остались на шкале угрозы, и верните все кубики из сброса в мешочек. Игра продолжается ходом следующего игрока.

ТРЯСИНА

Когда ваш аватар теряет все ♥, он перестаёт существовать в этой комазоне. Сделайте следующее в указанном порядке:

1. Откройте карту самочувствия Мартина.
2. Уберите фигурку своего аватара из игры (с поля).
3. Сбросьте карту этого аватара, все неиспользованные кубики, начальные предметы, указанные на его карте, и карты состояний (за исключением карты естественного состояния; переверните её, если она лежит лицевой стороной вверх). Не сбрасывайте жетоны ♠.
4. Откройте следующую карту аватара с вашего планшета игрока и поместите его фигурку в область «Трясина» планшета приключения.
5. Положите 3 ♥ на новую карту аватара. (Добавьте дополнительные жетоны, если у аватара есть бонус ♥.)
6. Если возможно, возьмите из колоды предметов начальные предметы, указанные на карте аватара, и экипируйтесь ими. Если нужная ячейка предмета уже занята, уберите занимающую её карту в инвентарь. Сбросьте из инвентаря лишние карты, если их становится больше двух.

Если в Трясине оказывается 3-й аватар какого-либо игрока или аватары всех игроков одновременно, команавты терпят поражение.

Если вы начинаете свой ход, а ваш аватар находится в Трясине, он вступает в игру. Поместите его на любую клетку поля с другим аватаром. Если среди подозрительных комазон вашего аватара указана текущая комазона, положите на карту аватара жетон подозрений.

НЕКСУС

Иногда книга приключений будет отсылать игроков в Нексус. Нексус — это ряд карт комазон, выложенный сбоку от книги приключений во время подготовки к игре.

Когда игроков отправляют в Нексус, каждый из них переносит своего аватара на его карту. Игроки выбирают 1 любую комазону из Нексуса и открывают страницу книги приключений, указанную на карте комазоны. Поместите или уберите с карт аватаров жетоны подозрений в зависимости от того, относятся ли к ним с подозрением в новой комазоне.

Выбирая комазону, не забывайте, что ваша цель — найти главного ВД, до конца пройдя его комазону обитания. Чтобы сузить поиск нужной комазоны и главного ВД, помните о том, что:

- открываемые карты подсказок дают вам намёки;
- нужная комазона — это точно не начальная комазона;
- все ВД, которых вы уже встретили во время этой партии, — точно не главные ВД.

СОСТОЯНИЯ И ПОДОЗРЕНИЯ

На аватаров могут влиять самые разные состояния: испуг, немота, горе и т. д. Получив какое-либо состояние, положите соответствующую карту состояния рядом со своей картой аватара:

эффект состояния начинает действовать немедленно. У аватара не может быть больше 1 карты каждого состояния.

Чтобы убрать карту состояния, выполните всё, что указано в её области «Избавление». Если для избавления от состояния необходимо пройти проверку навыка, её может провести либо обладатель карты состояния, либо любой аватар с той же клетки. Провал проверки не предусматривает штрафа, и её можно проводить несколько раз.

На планшете каждого игрока также находится карта естественного состояния. Переворачивайте её лицевой стороной вверх, когда игровой эффект предписывает вам активировать ваше естественное состояние. Избавляясь от естественного состояния, переворачивайте его карту лицевой стороной вниз, но не убирайте с планшета.

Жетоны подозрений отмечают аватаров, которые выглядят подозрительно в текущей комазоне. Жетоны подозрений не сбрасываются эффектами, убирающими карты состояний. На карту аватара можно выложить только 1 жетон подозрений.

САМОЧУВСТВИЕ МАРТИНА

Открывайте карту из колоды самочувствия Мартина всякий раз, когда:

- аватар попадает в Трясину;
- игрок достаёт из мешочка кубик внутреннего ребёнка;
- книга приключений обязывает вас сделать это.

У карт «Стабильное» нет никакого эффекта. Эффект карты «Критическое» описан в разделе  текущей страницы. Если на текущей странице открывается 2-я или 3-я карта «Критическое», то у неё нет эффекта. Если открывается карта «Прямая линия», то спасти доктора Стробала не удалось: команавты проигрывают.

ОЗАРЕНИЕ

На карте аватара описана его уникальная способность. Чтобы воспользоваться ею, игрок должен потратить указанное число жетонов  (обычно 3). В описании способности сказано, когда она применима и как действует. Если точный момент применения способности не указан, значит, её можно использовать во время вашего этапа выполнения действий.

Переброс

Жетоны  можно использовать для переброса кубиков. Бросив кубик навыка, игрок может потратить 1 , чтобы перебросить его. Один и тот же кубик можно перебросить несколько раз, но на каждый переброс необходимо тратить жетон .

ИССЛЕДОВАНИЕ

Исследуя комазоны и взаимодействуя с окружающим миром, игроки получают жетоны . Всякий раз, когда книга приключений даёт вам жетон , кладите его в ячейку исследования на планшете приключения. Всякий раз, когда у игроков накапливается 3 жетона , сбрасывайте их и открывайте карту подсказки.

КАРТЫ ПОДСКАЗОК

Если игроки должны открыть карту подсказки (либо сбросив жетоны , либо по указанию книги приключений), текущий игрок берёт верхнюю карту из стопки подсказок и зачитывает её остальным. Карты подсказок описывают воспоминания и переживания

Мартина, связанные с главным ВД, мешающим ему выйти из комы. Игрокам следует обсудить услышанное и сопоставить новые факты с уже имеющейся информацией, поскольку это может привести их в нужную комазону, где они победят главного ВД и приблизят излечение Мартина.

ТОТЕМЫ

Открыв карту подсказки, игроки получают право выбрать 1 карту тотема. Тотемы используются для быстрого перемещения между комазонами, что крайне полезно, учитывая, что самочувствие Мартина может ухудшиться в любую минуту. Лучше всего взять тотем, дающий игрокам доступ к комазоне, в которой, по их мнению, обитает главный ВД. Как и картами предметов, тотемами необходимо экипироваться перед их использованием.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ОРУЖИЯ

Для того чтобы провести ближнюю или дальнюю атаку, ваш аватар не обязан быть экипирован каким-либо оружием. Он достаточно подготовлен, чтобы драться голыми кулаками или бросать во врагов попадающиеся под руку предметы. Вы не обязаны использовать экипированную своему аватару карту оружия, однако, решив сделать это, вы должны применить её эффекты полностью (как боевой бонус, так и свойство). Боевой бонус, связанный с цветом кубика, действует на каждый кубик этого цвета, который вы бросаете. Вы можете одновременно использовать две экипированные карты оружия, если они подходят для текущей атаки. Некоторое оружие позволяет провести атаку сразу по нескольким фигуркам на клетке. Если среди них оказываются аватары, то они могут защищаться от атаки по обычным правилам.

СВОБОДА ВЫБОРА

Игроки могут столкнуться с эффектом, применить который можно несколькими способами (как, например, во время перемещения врага и наличия нескольких равноудалённых аватаров). Во всех случаях, допускающих варианты выбора, решение остаётся за текущим архивариусом.

ПОБЕДА И ПОРАЖЕНИЕ

Участники проигрывают, когда открывается карта «Прямая линия», 3-й аватар какого-либо игрока **попадает в Трясину** или в Трясине одновременно оказываются аватары всех игроков. Участники выигрывают, если им удаётся найти и победить главного ВД.



СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Разработчик

Джерри Хоторн

Художники

Джимми Ксия, Трежи

Авторы художественного текста

Джерри Хоторн, Мистер Бистро

Продюсер

Колби Даук

Графические дизайнеры

Дэвид Ричардс, Кендалл Уилкерсон

Художественные руководители

Джерри Хоторн, Айзек Вега

Редактор

Джонатан Лю

Ведущее тестирование

Джеффри Джойс

Игру тестировали

Джеффри Берман, Кристиан Пратт, Гордон Хелле,
Джон Дони, Элан Павлов, Ричард Спэнгл, Джереми Кинкейд,
Натан Стивенс, Кайан Джонс, Марк Пруэтт, Чэд Ховертер

Консультанты-психологи

Профессор Алан Гёрдинг, доктор Дональд Б. Уивер

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ ИГРЫ

Издатель

Crowd Games

Руководители проекта

Максим Истомин и Евгений Масловский

Выпускающий редактор

Александр Петрунин

Редактор

Анна Полянская

Переводчики

Катерина Шевчук, Александр Петрунин, Мария Шульгина

Корректор

Кирилл Егоров

Верстальщик

Рафаэль Пилоян



Эксклюзивный дистрибьютор на территории РФ — компания Crowd Games. Информацию о приобретении наших игр вы можете узнать, посетив сайт www.crowdgames.ru. Если у вас есть вопросы по правилам игры, комплектности и качеству её компонентов, напишите нам на электронную почту cg@crowdgames.ru.



WWW.PLAIDHATGAMES.COM

© 2018 Plaid Hat Games. Comanauts, Adventure Book, Plaid Hat Games и логотип Plaid Hat Games являются товарными знаками компании Plaid Hat Games. Компания Plaid Hat Games является подразделением компании Asmodee North America, Inc. 1995 W County Rd B2, Roseville, MN55113. 651-639-1905. Действительные компоненты могут отличаться от изображённых. Сделано в Китае.